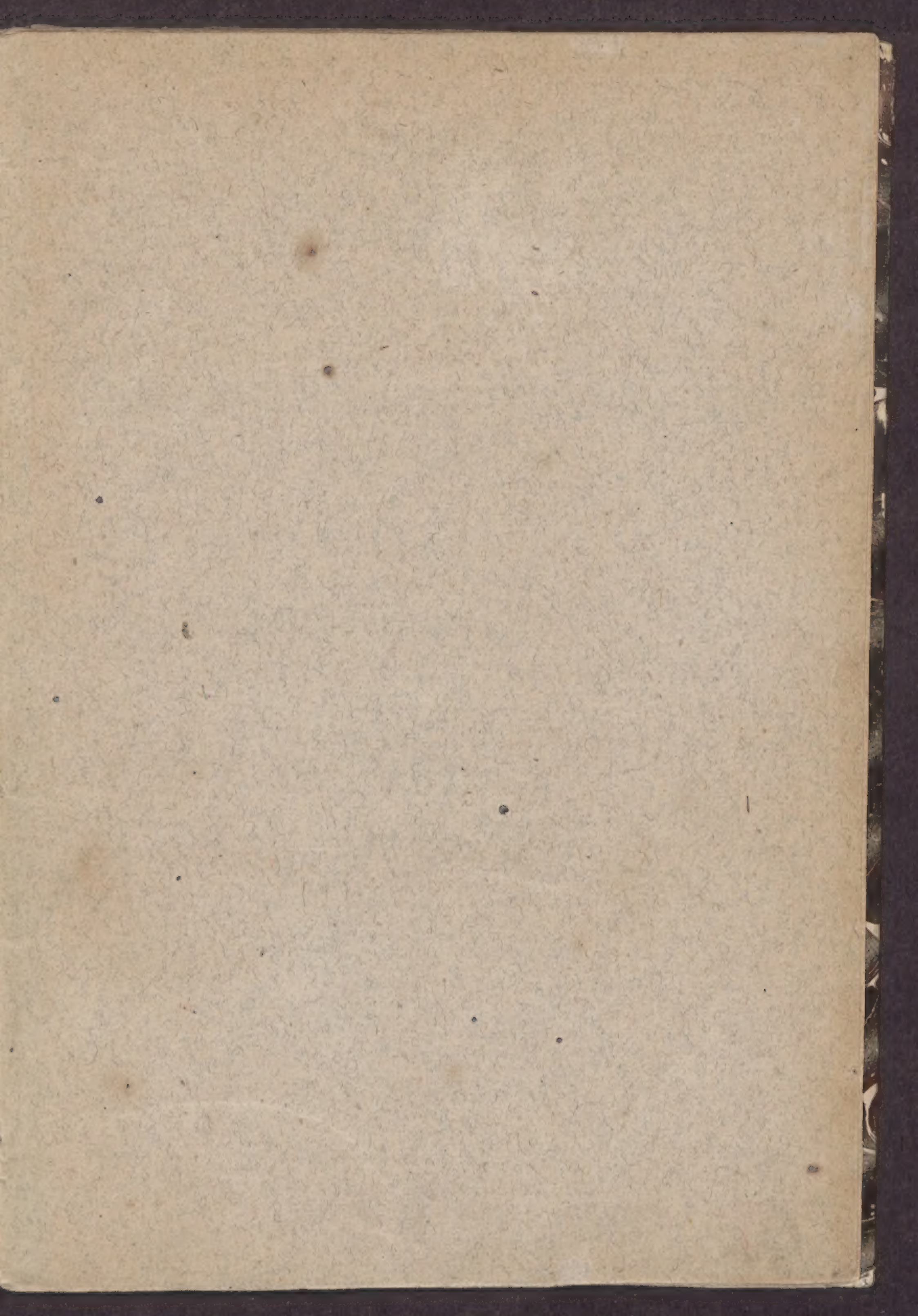
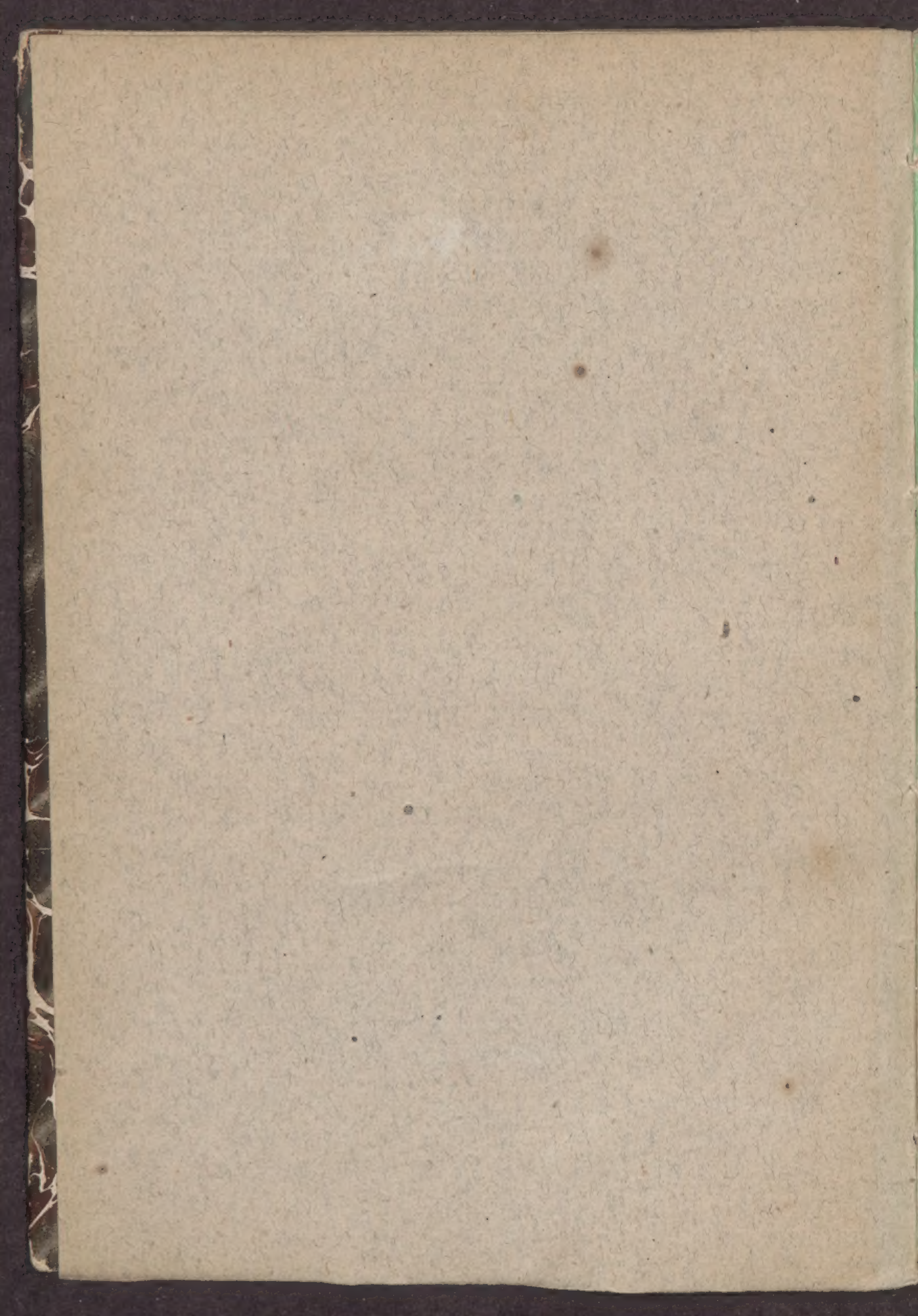
Landeshut
Kartoffel-
verein





Revidirte

Statuten

des

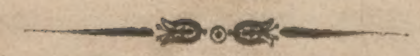
Karnöffel-Bürgerunterstützungs-Vereins

zu

Landeshut.



1[illegible]



Druck von Th. Schimoneck in Landeshut.



Vorwort.

Im 30jährigen Kriege wurde von kaiserlichen Soldaten, die fast fortwährend Landeshut besetzt hielten, das sogenannte Karnöffelspiel gespielt. In Zschocke's Werken im 28sten Bande, Seite 262, heißt es „karnöffeln“ und nicht karniffeln, wie es unsere Alten nannten, auch wohl von unseren Zeitgenossen noch nachgeheißen wird. Bei diesem Karnöffeln bedient man sich der deutschen oder Eichelkarte. Landeshut's Bürger mußten damals so gut wie die Soldaten die Wache beziehen und waren da sowohl, wie in ihren Wohnungen, mit Letzteren in steter Berührung. Was Wunder, wenn auch sie sich dieses launigen Spieles bald bedienten, um sich auf der Wache einen Zeitvertreib zu machen. Es hat von da ab in Landeshut immer eine Karnöffelgesellschaft gegeben und eine solche existirt noch heutigen Tages hierselbst, welche sich in den Winterabenden mit diesem Kartenspiele

einen belustigenden Zeitvertreib macht, indem erlaubte Ueberlistung, Witz und Humor erzeigt, wodurch nicht selten die Spiele zu nichte gemacht werden, bei denen überdies auch nur ganz geringe Verluste vorkommen. Da ferner bei diesem Spiele alles verkehrt ist, so kann es bei solcher Räthselhaftigkeit von Zuschauern in Jahren kaum erlernt werden; damit nun aber auch Nichtkenner doch wenigstens einen Begriff vom Karnöffeln bekommen mögen, liegt in der Karnöffellade eine völlig ausgearbeitete Karnöffelgrammatik, welche zum Besten des Karnöffel-Bürger-Armen-Fonds dem Drucke, als ein Curiosum in der Litteratur, übergeben worden ist und gegen Zahlung von 3 Sgr. mit den Statuten von den Mitgliedern des Vereins erworben werden kann.

Solche, welche das Karnöffeln erlernen wollen, werden Lehrlinge, die es ziemlich spielen, Freifechter, und die es gut spielen, Meister genannt. Weil nun bei diesem Spiel viel kommandirt werden muß und dasselbe viel Militärisches mit sich führt, aus welchem Grunde auch unsere Altvordern dafür empfänglich gemacht worden sein müssen, so hat es sich, wie schon oben bemerkt, von Geschlecht zu Geschlecht bis auf uns vererbt. Unsere Zeitgenossen wollten jedoch mit genanntem Spiele einen wohlthätigen Zweck verbinden. 1846 am 1. September wurde eine sogenannte Karnöffelfahrt nach dem nahe gelegenen Dorfe Ruhbank gemacht, weil unsere Vorfahren

schon Jeden, der einen Fehler in diesem Spiele beging, spaßweise mit einer Verbannung nach Ruhbank bedrohten, was sich auch bis jetzt so erhalten hat, worüber unsere Akten ausführlicher sprechen. Bei dieser Gelegenheit wurde von einem Mitgliede der Karnöffelschaft, welches die Ausgabe bei dieser Fahrt zu besorgen hatte, mit Absicht

22 Sgr.

erspart, welche nach und nach durch freiwillig dargereichte Pfennige zu einem Thaler anwuchs, der sogleich in der Sparkasse zu 4% zinsbar niedergelegt wurde. Er sollte mit der Zeit zu einem Capitale erwachsen, wovon die Zinsen alljährlich einem oder mehreren verarmten Bürgern oder Bürgerinnen zufließen sollten. Zur Vermehrung dieses Grundkapitals gab ein sogenanntes Karnöffelfest Gelegenheit. Zwei Bürgerfreunde hatten nämlich der Karnöffelschaft eine Lade geschenkt, und bei ihrer feierlichen Enthüllung auf hiesigem Schießhaussaale wurde den sämmtlichen Karnöfflern und sehr vielen Ehrengästen in einem Solo-Wechselgesang dargethan, daß diese Lade zum Aufbewahren kleiner Spenden bestimmt sei; am 18. October 1849 aber auf dem Saale im Gasthause zur Burg durch eben wieder einen Solo-Wechselgesang klar ausgesprochen, daß ein Bürger-Armen- oder Unterstützungs-Fonds für moralisch-gute, arme alte Bürger gebildet werden, den diese Lade dermaleinstens bergen solle.

Nach der Eröffnung der Lade im Schießhause ward ein Examen abgehalten, wonach alle Die, welche bisher noch nicht als Meister anerkannt waren, das Karnöffelmeisterrecht erlangen konnten, zu dessen Beglaubigung Jeder, der gut bestanden hatte, einen Meister=, Andere, die nicht bestanden, erst einen Aufnahmebrief erhielten, wofür einige beliebige freiwillige kleine Spenden geopfert wurden. Da ferner bei jeglichen heitern Karnöffelfesten seiner Anständigkeit wegen sich immer gern auch Nicht=Karnöffler, also Ehrengäste, betheiligten, so ward ein der Karnöffelschaft verehrtes Album ausgelegt, in welches sich unsere Ehrengäste einzeichneten und ebenfalls gern eine Gabe spendeten. Auch wurde von Freunden der Karnöffelschaft eine Armbrust unentgeltlich angefertigt und von den Karnöfflern ein Scheibenschießen entrirt, wozu sehr viele und verschiedene Gegenstände von Kaufleuten, Professionisten, Arbeiten von jungen Damen ꝛc. geschenkt wurden, welche zu Gewinnen, die noch übrig gebliebenen Sachen aber zum Verpaschen oder zum Verauctioniren bestimmt wurden. Das auf solche Weise gelösete Geld floß möglichst ohne Abzug zum Bürgen=Armen=Fond. Später geschah dieses durch ein Adler= und Bolzenschießen. Durch ausgegebene Ehrenmitglieds=Diplome an die, welche ein solches verlangten, und durch ein Werkchen unter dem Titel: „Reminiscenzen aus der Vergangenheit und Neuzeit, zum Besten des Landeshuter Karnöffelfonds“, von

einem Mitbegründer des Vereins herausgegeben, brachten diesen Fonds bis 1. Januar 1866 bereits schon auf

1621 Thlr. 6 Sgr.

wovon 1450 Thlr. hypothekarisch angelegt und die übrigen 171 Thlr. 6 Sgr. in der Sparkasse des Vorschuß-Vereins zu 5% untergebracht worden sind.

Die Karnöffelschaft möchte nun gern diesen Fond noch vergrößern, um alten, arbeitsunfähigen, moralisch-guten Bürgern und Bürgerinnen, deren es gewiß immer geben wird, am Abende ihres mühseligen Lebens, von den Zinsen dieses Fonds, eine Unterstützung reichen zu können, da ein schon vor mehreren Jahren gemachter Versuch, eine Bürger-Pensionsanstalt zu gründen, sich wegen allzugroßer Schwierigkeiten schon bei der Berathung als eine Unmöglichkeit ergab.

§ 1.

Die Karnöffelspieler haben die Benennung **„Karnöffel-Verein“** angenommen und sind bemüht, einen Fond zu erstreben, dessen Zinsen die Mittel zur Unterstützung abgelebter, arbeitsunfähiger, altersschwacher, würdiger Mitbürger und Mitbürgerinnen, wes Glaubens sie auch sein mögen, gewähren.

§ 2.

Dieser Verein bindet sich an keine bestimmte Anzahl von Mitgliedern. Es gehören dazu alle Kornöffler und Diejenigen, welche im Besitze eines von dem Curatorium ausgefertigtigten Diploms sind.

§ 3.

Vertreten wird der Verein durch zwanzig Mitglieder und es nennt sich dieser Ausschuß:

„C u r a t o r i u m.“

Eine größere Anzahl von Mitgliedern darf das Curatorium nie haben, auch ergänzt sich dasselbe selbst, sobald eine Wahl nöthig wird, durch Abstimmung. Der Neuzuwählende muß schon vorher Mitglied des Vereins und wo möglich ein Karnöffler, in jedem Falle aber durchaus unbescholten sein.

§ 4.

Bei der Wahl von Curatorien-Mitgliedern hat jedes schon darin befindliche Mitglied das Recht einen Kandidaten vorzuschlagen und es muß über alle abgestimmt werden. Für die Wahl entscheidet die einfache Majorität. Bei Stimmengleichheit entscheidet der Vorsitzende.

§ 5.

Bei der Abstimmung in § 4, sowie bei allen andern, sie mögen Gegenstände betreffen, welche sie wollen, müssen wenigstens $^3/_4$ der Mitglieder des Curatorii mitgestimmt haben, um die Gültigkeit herbeizuführen.

§ 6.

Das Curatorium wählt aus seiner Mitte einen Vorsitzenden, einen Rendanten oder Schatzmeister und einen Schriftführer, welche ihr Amt, wie überhaupt alle Mitglieder des Curatorii auf Lebenszeit verwalten, wenn nicht ehrenwidriges, unmoralisches Betragen ein durch Majoritätsbeschluß herbeigeführtes Ausscheiden veranlaßt. Ein freiwilliges Ausscheiden hingegen ist jeder Zeit gestattet.

§ 7.

Alle Mitglieder sind verpflichtet, auf reelle Weise für die stete Vermehrung des bereits vorhandenen Fonds Sorge zu tragen.

§ 8.

Dieser Fond führt den unabänderlichen Namen:

„Karnöffel-Bürger-Armenfond"

und wird einzig und allein vom Curatorium durch den Rendanten unter Zuziehung des Vorsitzenden und des Schriftführers verwaltet. Vorläufig geschieht dieses noch ohne Caution.

§ 9.

Jeder Zugang, er sei so gering er immer wolle, wird dem Vorsitzenden überreicht, welcher auf Verlangen darüber quittirt,

und den Betrag entweder einzeln, oder mit noch mehreren andern, nebst einem Kassenmandat dem Rendanten übergiebt. Dieser besorgt dann die genaue und ordnungsmäßige Buchung und trägt dafür Sorge, daß das Geld sobald als möglich zinsbar angelegt wird.

Der Vorsitzende ist verpflichtet, in der jetzt eingeführten Weise die Einnahme-Controlle zu führen.

§ 10.

Directe oder laufende Beiträge werden nicht gefordert. Wer zur Vermehrung des Fonds etwas beitragen will, kann es zu jeder Zeit thun.

§ 11.

Jedes Jahr wird vom Rendanten Rechnung gelegt, dieselbe vom Vorsitzenden abgenommen und dann durch zwei vom Curatorium aus seiner Mitte gewählte Revisoren sorgfältig revidirt. Ist die Rechnung richtig und mit den Belägen übereinstimmend befunden worden, dann wird dem Rendanten Decharge ertheilt.

§ 12.

Sämmtliche Mitglieder des Curatorii müssen sich aller Ansprüche auf irgend eine Belohnung für ihre etwaigen Dienste begeben, mithin als eigene Interesse außer Acht lassen.

§ 13.

Bestimmte Sitzungen werden nicht gehalten, sondern nur dann, wenn es für nöthig befunden wird, vom Vorsitzenden durch ein Circular bewirkt. In jeder Sitzung werden die Verhandlungen zu Protokoll gebracht, welches der Vorsitzende zu den Akten nimmt. Der Schriftführer mundirt die Beschlüsse und läßt sie von mindestens sechs Mitgliedern unterzeichnen.

§ 14.

Bei den Sitzungen müssen, um den Beschlüssen die gehörige Gültigkeit zu verschaffen, mindestens $^3/_4$ der Mitglieder des

Curatorrii gegenwärtig sein und es entscheidet bei den Abstimmungen, wenn die Statuten nicht in einzelnen Fällen ausdrücklich Ausnahmen gestatten, stets die absolute Majorität.

§ 15.

Der Vorsitzende hat allein das Recht Versammlungen zu berufen, jedoch hat er auch die Pflicht, eine solche Berufung eintreten zu lassen, wenn die Hälfte der Curatorien-Mitglieder dieselbe durch schriftliches Gesuch unter Angabe der Gründe verlangt.

Die Leitung dieser Versammlungen, sowie die Aufrechthaltung der Ordnung in denselben ist Sache des Vorsitzenden.

§ 16.

Von Politik, religiösen Sachen und Dingen, die außer dem Bereiche des menschenfreundlichen Wirkens des Vereins liegen, darf die Karnöffelschaft in ihren Sitzungen nichts besprechen.

§ 17.

Ansprüche auf Unterstützungen können nur diejenigen Bürger und Bürgerinnen machen, denen ein moralischer Lebenswandel nicht abgesprochen werden kann und die mindestens seit 20 Jahren in Landeshut Heimaths-Rechte genießen. Vorzüge haben stets diejenigen, welche sich durch Beiträge zum Fond betheiligt haben.

§ 18.

Ueber die zur Unterstützung beim Vorsitzenden angemeldeten Personen wird abgestimmt, und es entscheidet die absolute Majorität der Stimmenden. Die Höhe der Unterstützung richtet sich nach den vorhandenen Mitteln.

Der Rendant übernimmt die Auszahlung und läßt sich von jedem Beschenkten quittiren. Diese Quittung dient ihm als Ausgabebelag.

§ 19.

Zur Vertheilung kommen nur die, von den ausgeliehenen Kapitalien eingehenden Zinsen. — Geschenke und sonstige Einnahmen werden, wenn es der Geschenkgeber nicht ausdrücklich anders verlangt, dem Capitalstock zugewiesen.

§ 20.

Gelder werden nur gegen pupillarische Sicherheit ausgeliehen und es ist besonders bei Erwerbung von Hypotheken möglichst darauf zu achten, daß das ganze Curatorium darüber abstimmt.

Bei Capitals-Kündigungen muß das ganze Curatorium die Kündigung unterzeichnen.

§ 21.

Das Curatorium erläßt an solche, welche sich um den Verein, ohne Mitglieder zu sein, Verdienste erwerben, Ehrenmitglieds-Diplome, von allen Mitgliedern des Curatorii unterzeichnet, auch ist es bereit, solche auf Wunsch an Andere zu überreichen, wenn es die Ueberzeugung hat, daß der neu Eintretende bemüht sein wird, den Verein nach besten Kräften zu unterstützen.

§ 22.

Die Karnöffelschaft besitzt verschiedene Sachen, z. B. die Fahne, ein Schwert, Armbrüste nebst Zubehör, Bolzenbüchsen und dergleichen mehr, worüber der Rendant ein Inventarium angefertigt hat. Dieses Inventarium ist mitunter zu prüfen.

§ 23.

Die Statuten können nach den Zeitumständen und nach gemachten Erfahrungen verändert werden, sobald 3/4 der Mitglieder des Curatorii dafür stimmen, jedoch mit dem ausdrücklichen Bemerken, daß die Verwaltung des Kapitals dem Curatorio allein, für ewige Zeiten überlassen bleiben muß.

Das Curatorium.

Marzahn,	Kauffmann,	Otto,	Eckold,
Commissarius des Magistrats.	Vorsitzender.	Rendant.	Schriftführer.

Ditert. Peterka. Ansorge. Vogt. Karrasch.
Leyser sen. Reichstein. Hoferichter sen. Hoffmann.
Umlauf sen. Sutorius. Hoheit. Camentsch. Goltz.
Breiter. Werner.

Karnöffel-Grammatik,

das ist:

vollständige Belehrung im Karnöffel-Spiel,

bearbeitet

von

Carl Hayn.

Vorbericht.

Die Ausdrücke „Karnöffeln. Karnöffler" wie es Zschocke im 28. Bande, Seite 262 seiner Werke, nennt, ist ein belustigendes Kartenspiel, wobei man sich der deutschen oder der Eichelkarte bedient. Alle, welche dieses Spiel nicht kennen, lächeln, und fragen kopfschüttelnd: was solche wunderbare Ausdrücke bedeuten sollen? Sehen Nichtkundige diesem Spiele zu, so können sich solche wieder der Verwunderung nicht enthalten, da jedes Spiel ein anderes ist, keine Farbe bekannt werden darf, ein jeder seine Karte verarbeiten mag, wie es ihm gut dünkt, oder wie ihm ein Commando von seinem Mitspieler befiehlt, kurz weil es von allen Regeln anderer Spiele auffallend abweicht, und ein höchst verkehrtes Spiel zu sein scheint, auch deshalb ohne Erklärung vom bloßen Anschauen unter Jahren kaum, wenigstens schwer erlernt werden möchte. Selbst nach vollständiger Belehrung wird einem angehenden Karnöffler das Mitspielen sauer, ja sogar schweißtreibend und beklemmend. Es dauert überhaut geraume Zeit, bevor man ein kommandirender Karnöffler wird.

Da nun das Karnöffeln allein nur in Landeshut gekannt ist, und viele sich gern einen Begriff von dem Karnöffeln machen möchten, so möchte die Idee: eine Karnöffel-Grammatik zu entwerfen, und sie zum Besten des Karnöffel-Bürger-Armen-Fonds dem Druck zu übergeben, wohl Entschuldigung finden. Man hat ja z. B. Schachgrammatiken, und auch gewiß Kartenspiel-Lehrbücher. Sollte unsere Karnöffel-Grammatik nun auch unter die

Curiositäten in der Litteratur gehören, um so eher hofft man Abgang zu haben. Der Verfasser wird sich möglichster Deutlichkeit in der Darstellung befleißigen, so daß das Karnöffeln durch eigenes Studium derselben erlernt werden kann.

Hier könnte leicht entgegnet werden, besser wäre es die Kartenspiele lieber ins Vergessen bringen, als befördern zu helfen, weil durch die Verluste, die aus dem Kartenspielen so häufig erwachsen, mithin der Menschheit nur dadurch Nachtheil geschähe. Dies ist jedoch beim Karnöffelspiele gerade nicht zu befürchten, indem dieses Spiel eine Ausnahme macht und in den langen Winterabenden nur zu einer unschuldigen aber fröhlichen Unterhaltung dient. Freilich die, welche auf großen Gewinn ausgehen, werden sich dazu dieses Spieles gewiß nicht bedienen. Die Karnöffler aber wollen Niemandem die Börse oder Taschen ausleeren, sondern weil es allein auf besonnene Geschicklichkeit im Ueberlisten seiner Gegner ankommt, bei welcher der Scharfsinn eines Spielers sehr in Anspruch genommen wird, ohne welchen das Gefühl des Mangels an Scharfsinn an's Licht tritt, so erheischt dieses Spiel eine rege Aufmerksamkeit, im Gegentheil bewirkt es eine schweißtreibende Beschämung, welche feinfühlende Spieler oft schon beim ersten Versuche die Erlernung dieses Spieles bezweifeln macht. Doch bewirkt der Reiz des so launigen Spieles trotz des höchst geringen vielleichtigen Gewinnes, folglich auch eben so unbedeutenden Verlustes, immer wieder neue Versuche, wodurch es allen Schwierigkeiten ungeachtet endlich doch des Neulings Eigenthum wird.

Landeshut am Bober 1850.

Hayn, Schriftführer der Karnöffelschaft.

Chronologisches.

Das Karnöffelspiel ist über 200 Jahr schon in Landeshut bekannt und haben es im 30jährigen Kriege, wo fast fortwährend Militär daselbst stand, österreichische Soldaten dorthin verpflanzt. Die Bürger mußten damals so gut als das Militär Wache thun, wo zum Zeitvertreib das Karnöffelspiel erst vom Militär allein, dann weil es die Bürger ansprach zum Zeitvertreib auch

von letzteren gespielt, und so hat sich dasselbe bis auf uns erhalten.

Des Spieles ganze Tendenz hat eine ächt soldatisch kriegerische Färbung, was in der Folge dargethan werden soll.

Karnöffelfeste und Schmause.

Ein hiesiger Bürger, der verstorbene Seifensiedermeister Aldee, auch Karnöffler, gewinnt unter andern einen großen Hecht, der für ihn und seine Familie zum Verspeisen viel zu groß war. Die Karnöffler seiner Zeit verspürten seine Verlegenheit und bereden ihn, diesen Fisch in der alten Mühle (einem Gasthause in der Stadt) zubereiten zu lassen, und alle Karnöffler dazu zu Gaste zu bitten ꝛc. Aldee war gern hierzu bereit. Daß es hier in aller Ehrbarkeit sehr launig mag zugegangen sein, darf nicht erst versichert werden, und daß der Karnöffelhechtschmaus ein Sehnen nach Wiederholung ähnlicher Schmause zurückgelassen hat, davon geben die wiederholten Festlichkeiten, z. B. die Karnöffelschmause in Scheibendorf, im Bäumchen zu Leppersdorf, im Schießhause, im Gasthause zur Burg, die Karnöffelfahrt nach Ruhbank, die Armbrust- Scheiben- und Adlerschießen in Krausendorf ꝛc. einen Beweis. In neuester Zeit fand die feierliche Enthüllung einer Karnöffellade statt, so wie die Ertheilung der Karnöffel-Aufnahme-, Freisage- und Meisterbriefe, und zuletzt die Ertheilung der Diplome an Ehrenmitglieder.

Entstehung des Curatoriums.

Um Meisterbriefe ausgeben zu können, hatte sich alsbald ein Curatorium gebildet, und wurden zu demselben, um einen Anhalt zu haben, diejenigen Karnöffler, die am längsten Bürger waren, erwählt, und da sich seit der Ruhbank'er Karnöffelfahrt ein kleiner Fond von 22 Sgr. gebildet hatte und später mehr dazu kam, auch Rendant gemacht.

Die Bestimmung des Fonds.

Der Karnöffelverein will seinen nach und nach erworbenen und noch erwerbenden Fond, nicht zu seinem Vergnügen verwen-

den, sondern mit den Zinsen alte abgelebte arbeitsunfähige, würdige Bürger unterstützen, und giebt mithin, wenn dieser Fond „Karnöffel-Bürger-Armen-Fond" genannt wird, zu einer solchen Stiftung, bloß seinen Namen her. (Siehe die Statuten.)

Die Benennung der einzelnen Blätter der Karnöffel-Karte.

Alle 36 Blätter werden von den Karnöfflern beansprucht. Die 4 Sechsen heißen Sechstel. Die 4 Siebenen werden Bösen genannt. Die Schellen-Neun, die rothe oder Herzenneun und die grüne Achte, nennt man Ritschen. Die sämmtlichen übrigen Blätter bis zu den 4 Zehnen, jedoch die Zehnen ausgeschlossen, sind Frei- oder ganz eigentlich besser, Spielkarten. Die Zehnen sind bloße Rauber. Alle 4 Unter, alle 4 Ober nennt man Karnöffler. Die 4 Könige nnd die 4 Aß behalten ihre Namen.

Werth der Blätter.

Die kleinsten Stecher sind die 4 Asse, dann folgen die Sechsen oder Sechstel, die Unter, hinter diesen die Ober, nachher die Schellenritsche, dann die rothe und endlich die grüne Ritsche. Die Bösen sind aber die besten Blätter, nicht Stecher, jedoch unter gewissen Umständen, was im Folgenden erklärt werden soll.

Spielregeln.

Es werden die Karten von irgend einem Spieler, gemeiniglich vom jüngsten, wenn man will, unter einander gemischt, auf den Spielteller, worauf möglichst 8 große Spielmarken liegen, gelegt und jedem Spieler präsentirt, deren jedoch nur 4 sein können. Jeder zieht beliebig nur ein Blatt, oder ein Häufchen, wovon das unterste Blatt blos Gültigkeit hat, um dadurch zu erfahren, da immer zwei und zwei zusammen spielen, wie man zusammenkommt. Hierbei aber kommt es auf den Werth, wie derselbe oben angegeben, nicht an, sondern auf den allge-

mein bekannten, wo das Aß das höchste und die Sechse das niedrigste ist. Wer z. B. einen König gezogen hätte, käme zu dem, der einen Ober vorzeigen könnte und der, welcher eine Sechse hätte, würde zu dem kommen der einen Unter, oder ein Blatt unter demselben, oder gar auch eine Sechse auflegte ꝛc. Die so zusammen Gekommenen setzen sich einander vis-à-vis. Wer das niedrigste Blatt zog, giebt Karten. Nach vorhergegangener Mischung derselben legt er seinem links sitzenden Mitspieler die Karte an den Tellerrand angelehnt zum Abheben hin, muß sich aber zuvor ja das unterste Blatt ansehen, damit ja keine Ritsche etwa unten liegt: denn die Karnöffler sind schlau, weil sie das Recht haben, sich dieselbe auszubitten. Der Abheber besieht sich das abgehobene unterste Blatt, ist dasselbe eine Ritsche, so hat er das Recht, sich dieselbe zu nehmen, und sollte das 2te Blatt abermals eine Ritsche sein, darf er sich solche ebenfalls zueignen, das würde auch beim 3ten Blatte der Fall sein, wenn es eine Ritsche sein sollte. Andere Blätter dürfen aber nicht genommen werden. Der, welcher abgehoben, bekommt zuerst vom Kartengeber 3 oder 4 Blatt, wie man will, doch eben so viel der folgende.

Jeder muß 7 Blätter erhalten, hat einer mehr, muß die Karte noch einmal gegeben werden, wer aber etwa schon eine Ritsche zuvor abgehoben hätte, darf sie behalten, wenn auch die Karte vergeben worden ist. Wenn nun jeder seine 7 Blätter richtig hat, werden zwei Blätter vom Reste aufgedeckt, welche jedoch von verschiedenen Farben sein müssen. Ereignet es sich, was sehr oft vorkommt, daß einerlei Farben zum Vorschein kommen, so legt man so lange Blätter um, bis man zwei verschiedene Farben erlangt hat. Diese Farben bestimmen das ganze Spiel. Die 3 Ritschen bleiben bei jedem Spiele in einerlei Kraft. z. B. Es wären grüne und Eicheln die ausliegenden Farben, so ist grüne und Eicheln-Aß der geringste, die grüne und Eicheln-Sechse der nächst folgende, der grüne und Eicheln-Unter, die Spielkartenstecher, der grüne und Eichelnober stechen wieder die gewählten Unter und Spielkarten. Die Schellenritsche sticht wieder die gewählten Ober, Unter, Spielkarten.

Sechstel, Aßze, nur nicht die Böse. Die rothe Ritsche sticht die Schellenritsche und eben so herab, wie es die Schellenritsche that. Die grüne Ritsche abwärts ebenfalls alle gewählten Blätter, nur nicht die gewählte Böse, daher kommt es denn, daß die gewählten Bösen, hier die grüne und Eicheln-Böse, wenn sie ausgespielt werden kann, kein Blatt, es sei welches es wolle, zu überwinden im Stande ist. Ob sie zuerst, oder zum zweiten, dritten oder vierten ausgespielt wird, bleibt sich bis zum siebenten Mal immer gleich. Der gewählte König gilt gar nichts und ist bald fort zu expediren. Dagegen stechen die ungewählten Könige, Ober, Unter, Zehnen, Neunen, Achten, Siebenen, Sechsen und Aßze, nach der gewöhnlichen und bekannten Ordnung anderer Spiele, d. h. die Höhern stechen die Niederern.

Bei den Bösen, um sie als Ausspielkarte anzubringen, muß man sich sehr vorsehen, daß man nicht leichtsinnig einen guten Stecher von ihr wegthue, vermöge welchem man zum Abstich gelangen und die Böse also ausspielen kann.

Spielkarten, wenn z. B. Grün und Eicheln, so zu sagen Trumpf wären, oder wie die Karnöffler sagen: wenn Grün und Eicheln wählt, sind von Grün die Neune und von Eicheln die Neune und Achte Spielkarten, oder, was nicht richtig, aber noch immer im Brauch ist, Freikarten; denn Freikarten sind nur solche, welche von keinem andern Blatte gestochen werden können. Hätte z. B. Schellen und Rothe gewählt, so sind von Schellen die Achte und von Roth die Achte Spielkarten. Hätte Eicheln und Schellen gewählt, so sind von Eicheln die Neune und Achte, von Schellen die Achte, Spielkarten rc.

Die gewählten Spielkarten, sind so zu sagen die Seele vom Spiel; denn sie eröffnen den Kampf, necken und locken wo es nur angeht und sind wahre Tirailleurs.

Wenn man eine Böse hat, die nicht durch die grüne oder rothe Ritsche gedeckt ist, so spielt man diese fort, weil sie ein bestimmter Stich ist, sonst aber Spielkarte voran, weil sie die Gegner schwächen, indem Spielkarte nur durch einen Unter, Ober, oder Ritsche gestochen werden kann, wodurch die kleinen Stecher, kleine Jagt genannt, an Kräften zunehmen,

wenn Karnöffler verbraucht werden müssen. Seine Gegner in aller Art zu entkräften, ist Hauptaufgabe, auch ein Hauptgrundsatz, der nie aufgegeben werden darf: wenn das Kartenblatt einmal den Teller berührt hat, so darf es nie mehr zurückgenommen werden; denn oftmals fliegt ein Stecher aus Versehen auf den Teller, wenn schon ein gleichviel geltender darauf liegt, wo alle mal der zuerst da gelegene sticht. Dies Versehen wird auch oftmals durch List bewirkt, wenn man beim Hinwerfen des Stechers ausruft: „den kann ich nicht" — ꝛc.

Vier Stiche müssen die Beiden, welche zusammenspielen, haen, um eine Marke ziehen zu können.

8 Marken gelten 1 Sgr., den die beiden Verlierer erst dann bezahlen, wenn ihre Gegner alle 8 Marken gewonnen haben. Wenn nichts mehr auf dem Teller ist, so wird von beiden Theilen so zugesetzt, daß nach dem Zusetzen ein Theil keine Marke mehr hat. Z. B. Es wäre nichts mehr auf dem Teller, die eine Partei hätte 5 und die andere 3 Marken, so setzt die schwächere Partei ihre 3 zuerst, und die stärkere Partei auch 3 Marken dagegen, und so immer fort. Kann eine Partei die andere durchaus nicht besiegen, und beide Theile möchten gern aufhören, so kann dies geschehen, so bald jede Partei 4 Marken hat. Wenn alle 7 Stiche hintereinander von einer Partei gemacht werden, heißt „Matsch" gemacht. Der Lohn dafür ist so viel als auf dem Teller steht, oder wie schon gemeldet, 1 Sgr. Diese 8 Marken werden wieder eingesetzt und fort gespielt. Es ereignet sich aber sehr oft, vorzüglich bei geübten Spielern, daß in einem ganzen Abende auch nicht einmal ein Satz abgespielt oder eine Partei besiegt werden kann, weil die Offensive immer starke Devensive findet, und so wird, wenn jede Partei 4 Marken hat, der Feldzug für beendet angesehen, und keiner hat etwas verloren noch gewonnen. Da dieses Spiel überhaupt blos zur Unterhaltung, daher nicht aus Gewinnsucht gespielt wird, so macht man mit einander zuvor aus, (wenn man so will) damit das Spiel mehr Reitz habe und mehr Aufmerksamkeit erwecke, daß höchstens 1 Sgr. pro Mann Verlust gestattet sein solle, indem auf solche Weise niemanden dies kleine

Vergnügen verleidet werde. Will man indessen mehr Zusätze gelten lassen und also um des Gewinnstes Willen spielen, so darfs unter den 4 Spielern nur einer Uebereinkunft.

Vom Signiren.

Um sich gegenseitig in Kenntniß zu setzen wie stark man sei, bewirkt man durch Zeichen, welche man in dem Augenblicke seinem Manne, mit dem man zusammen spielt, nach und nach zukommen läßt, wenn die Gegner gerade nicht darauf acht geben. Z. B. wer die grüne Ritsche hat, darf blos den Mund ein wenig öffnen. Bei der rothen Ritsche wird der Mundwinkel entweder nach rechts oder links geschoben. Bei der Schellenritsche bläßt man schnell ein wenig die Backen. Wer einen gewählten Ober hat, rückt die Achsel in die Höh, hat man zwei Ober, so erhebt man weisenartig eine Achsel nach der andern; oder man erhebt eine und sagt: duplo darnach. Läßt man die Achsel fallen, so zeigt dies einen gewählten Unter an, bei zwei Untern spricht man ebenfalls blos duplo. Oeffnet man den Mund zweimal, so hat man zwei Ritschen. Geschieht solches 3 mal hinter einander, so sind einem drei Ritschen zugefallen. Rümpft man die Nase, so hat man ein Sechstel, spricht man hinterdrei douplo, so sind 2 Sechstel da. Bei einer Böse (daß alles Signiren nur die gewählten Blätter angeht und die immer stehenden Ritschen, wird hier nochmals dargethan) drückt man **ein** Auge, bei zweien, **beide** Augen zu. Um das gewählte Aß anzuzeigen, berührt man gelegentlich das Ohrläppchen. Hat man gar nichts von gewählten Karten, schüttelt man vorsichtig den Kopf, thut man solches unvorsichtiger Weise, so hat man einen kräftigen Angriff von den Gegnern zu erwarten. Weiß mein Mann, daß ich nicht viel habe, dann darf man prahlen, als wenn man gut sein würde, wodurch sich die Gegner oftmals einschüchtern lassen. Beichten ist streng verpönt, überhaupt muß muß man alle Blößen vermeiden; denn der Feind benutzt sie im Augenblick, um eine Niederlage vorzubereiten.

Uebliche Ausdrücke bei diesem Spiele.

Meine Sache, oder kurz: die Sache, auch ich mache meine Sache, will sagen: man habe die grüne Ritsche nebst einer gewählten Böse. Dasselbe gilt, wenn ich die rothe Ritsche und Böse habe, wenn die grüne Ritsche gefallen ist, oder gar nicht im Spiele ist.

Kommandirt mein Mann nicht, wenn er am Abstiche ist, so will er damit nichts anderes sagen, als: er werde schon selbst stechen; denn dann hat er vielleicht eine Böse, die er sonst nicht anbringen könnte. Heißt es: „drauf! drauf!“ oder: hau ihn! nimm ihn! hau ihn auf die Frack! so sticht der Mann möglichst so, daß er nicht überstochen werden kann, weil der Kommandirende vielleicht nichts hat, so will er dadurch einen Matsch vorbeugen, daher muß man unbedingt Folge leisten, wenn man Stechen kann, thut man es nicht, und man macht dadurch, daß das Spiel verloren geht, so muß man sich die Vorwürfe, die darauf folgen, hinnehmen, ohne etwas erwiedern zu können. Heißt es: „ich nehme Alles mit, so gebe ich meinem Manne zu verstehen, daß er etwas kleines, oder einen Unter darauf setzen soll, wird er auch vom Gegner geschlagen, so deckt ihn die grüne Ritsche, oder die rothe, wenn erstere etwa schon gefallen wäre. Wollen die Gegner, daß die grüne Ritsche fallen soll, weil sie dadurch vielleicht für ihre geringeren Geschütze Luft bekommen, so kann man stechen, oder es unterlassen, wie mein Mann kommandirt, vielleicht: laß ihn noch einmal latschen 2c. 2c.

Die Anfrage: „soll ich Einen fahren lassen“, giebt eine Anzeige, daß der Mann Kräfte habe. Bin ich auch ziemlich gut beschlagen, so antworte ich ihm: **„ich werde selbst“**; denn so habe ich zu erwarten, daß er mich deckt, wenn ich den Feind angreife. Bin ich entkräftet, so sagt er: **„spiele nichts, ich werde“**, auf solche Art wird immer sehr leicht matsch gemacht. Die Gegner möglichst im Schach zu halten, ist jedes Spielers Pflicht; denn Gaudium ist und bleibt eine völlige Niederlage, weil dadurch die ganze Kriegskasse erobert wird.

Prahlen und Lügen sind bei diesem Spiele nothwendige Eigenschaften, so häßlich sie auch im andern menschlichen Ver-

kehr sein mögen; denn alles muß auf das Unsichermachen des Feindes abgesehen sein. Nur muß man niemals seinen Mann belügen, weil solches die schlimmsten Folgen haben kann, und man sich mancherlei Rügen aussetzt.

Es giebt noch verschiedene bon mos, die sich von selbst finden.

Zuletzt noch etwas Auffallendes: man darf einen Stellvertreter einsetzen, auch wenn es mein Gegner, d. i. einer von der feindlichen Partei, wäre; denn jeder Stellvertreter wird gewiß wider sein eigenes Interesse, im Interesse seiner Gegner handeln. Erstens läßt es das Spiel hinsichtlich seiner Regeln nicht zu; zweitens würde er große Beschämung erleiden müssen.





